ファミリーコンピュータ™

IF 01

ジッピーレース

取扱説明書

Zippy Race™

© 1983 1985 IREM CORP.

アイレム・パーティ

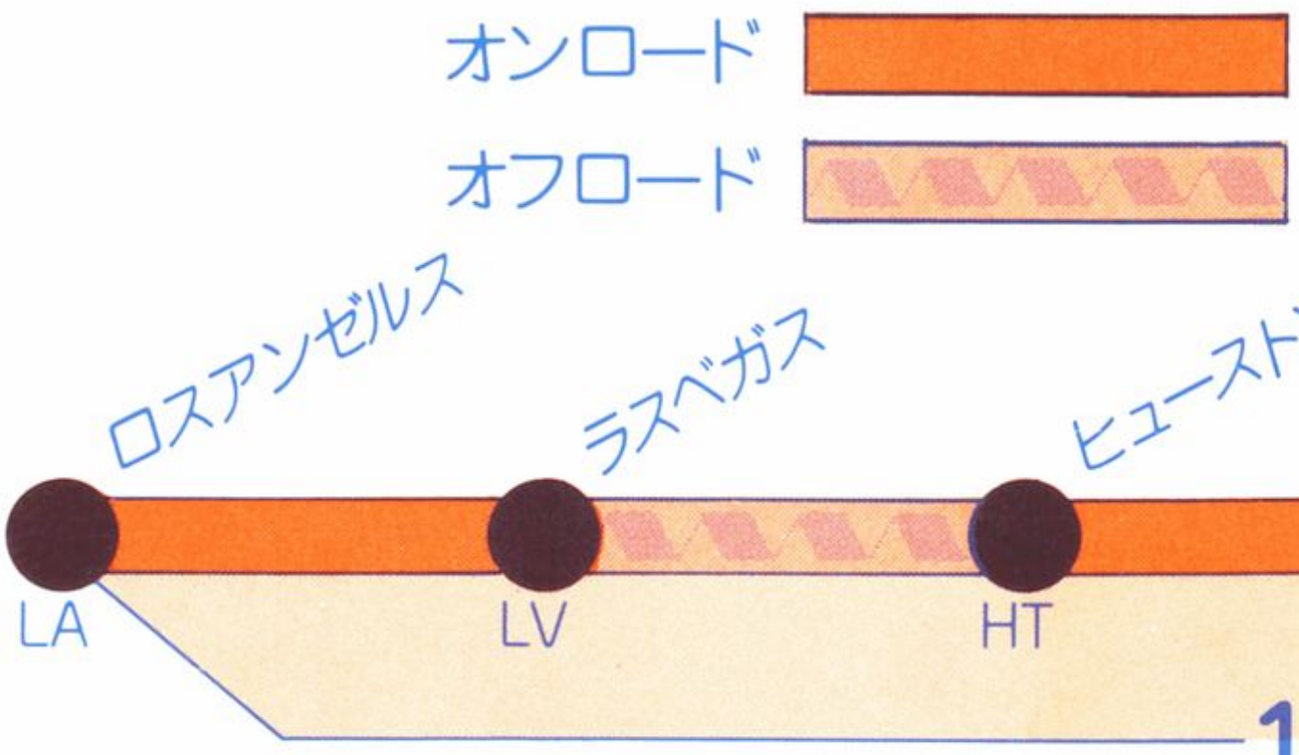
Irem

1 ゲーム進行

さあ、ジッピーレースの始まりだ。君はロスアンゼルスを90位からスタート。ラスベガス、ヒューストン、セントルイス、シカゴそれぞれのチェックポイントを通過し最終ゴール、ニューヨークへゴールイン。

★ゲームパターン

コースはオンロード、オフロードに分かれています。各コースの最後はハイウェイを通り、チェックポイントの都市に入ります。

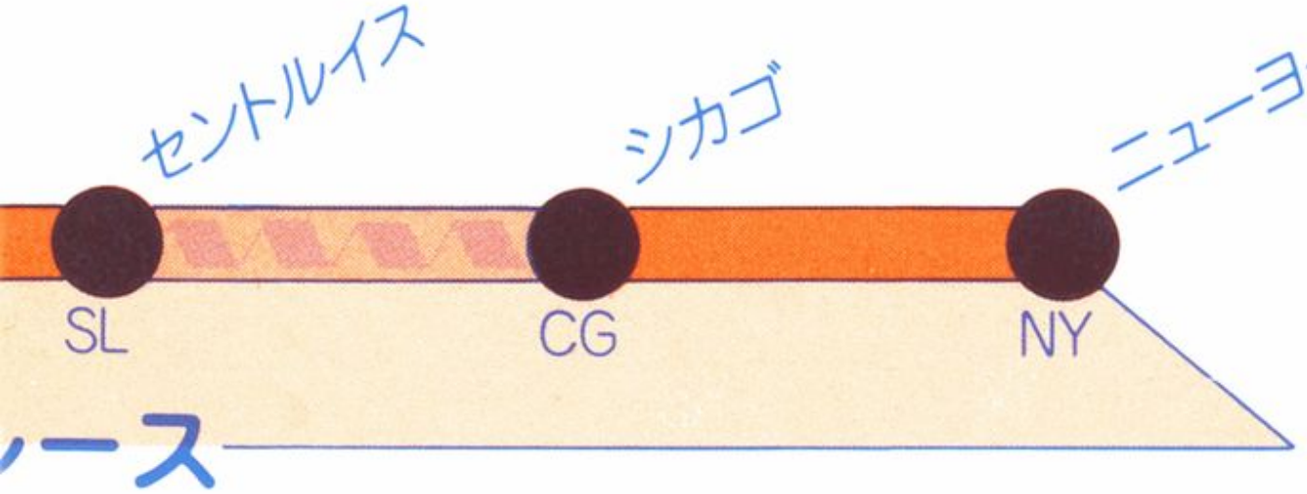


オンロード

舗装された道路にそって進む。
高速でうまく車を抜きながら走れ。
ウイリーゾーンではウイリーする。

オフロード

舗装されていないガタガタ道。
岩や木、川などの障害物がMC
(モーターサイクル)の進行を妨
げる。ジャンプポイントではジャ
ンプする。



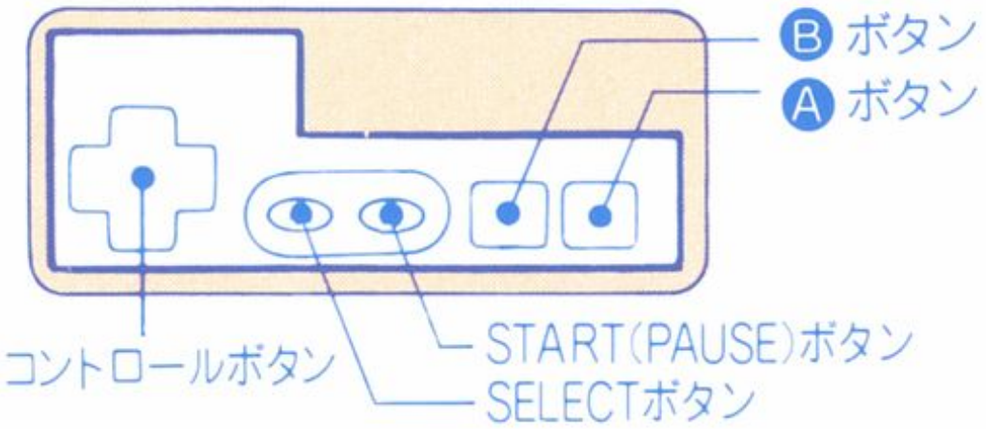
ース

ハイウェイ

競走を一時中断して、対向車を避けながら
チェックポイントの都市へ進入する。

ガソリンゲージ
次のチェックポイント
得点
MCの
位置
スタート
ポイント
順位
スピード表示

2 コントローラの操作



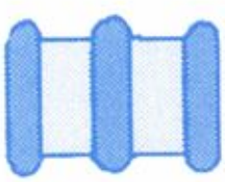
- **SELECTボタン**
  このボタンで1PLAYERか 2PLAYERSを選んでください。
- **START(PAUSE)ボタン**
  このボタンを押すと、SELECTボタンでセットしたゲームが始まります。ゲーム中に押すとゲームがストップし、もう一度押すと再スタートします。
- **✚ コントロールボタン**
  MCの左右移動に使用します。
- **Ⓐ ボタン**
  加速します。押し続けると最高時速までスピードアップします。
- **Ⓑ ボタン**
  ブレーキです。

3 遊び方

君はMC(モーターサイクル)をコントロールし、自動車と競走しながらアメリカ大陸を横断、走破してください。1レースごとにMCの排気量がアップし最高時速も速くなります。

レース	排気量(c.c.)	最高時速(km/h)
1	250	180
2	500	240
3	750	300
4	1,000	360
5～	1,200	420

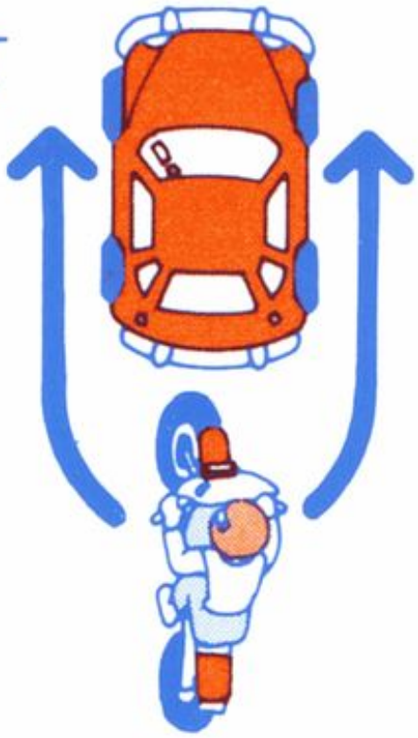
ガソリン



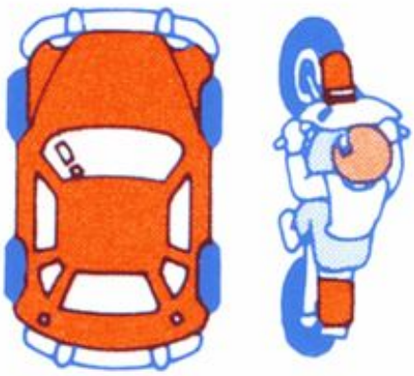
- 道にあるガソリン缶をとれば、ガソリンが補給されます。
- チェックポイントでは、順位に応じガソリンが補給されます。

4 テクニック

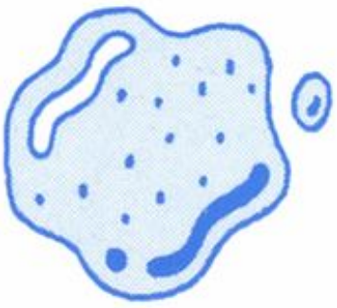
- クルマの後にピッタリついてから追い抜くのがコツ。



- クルマのま横にならべば進行の妨害はしません。



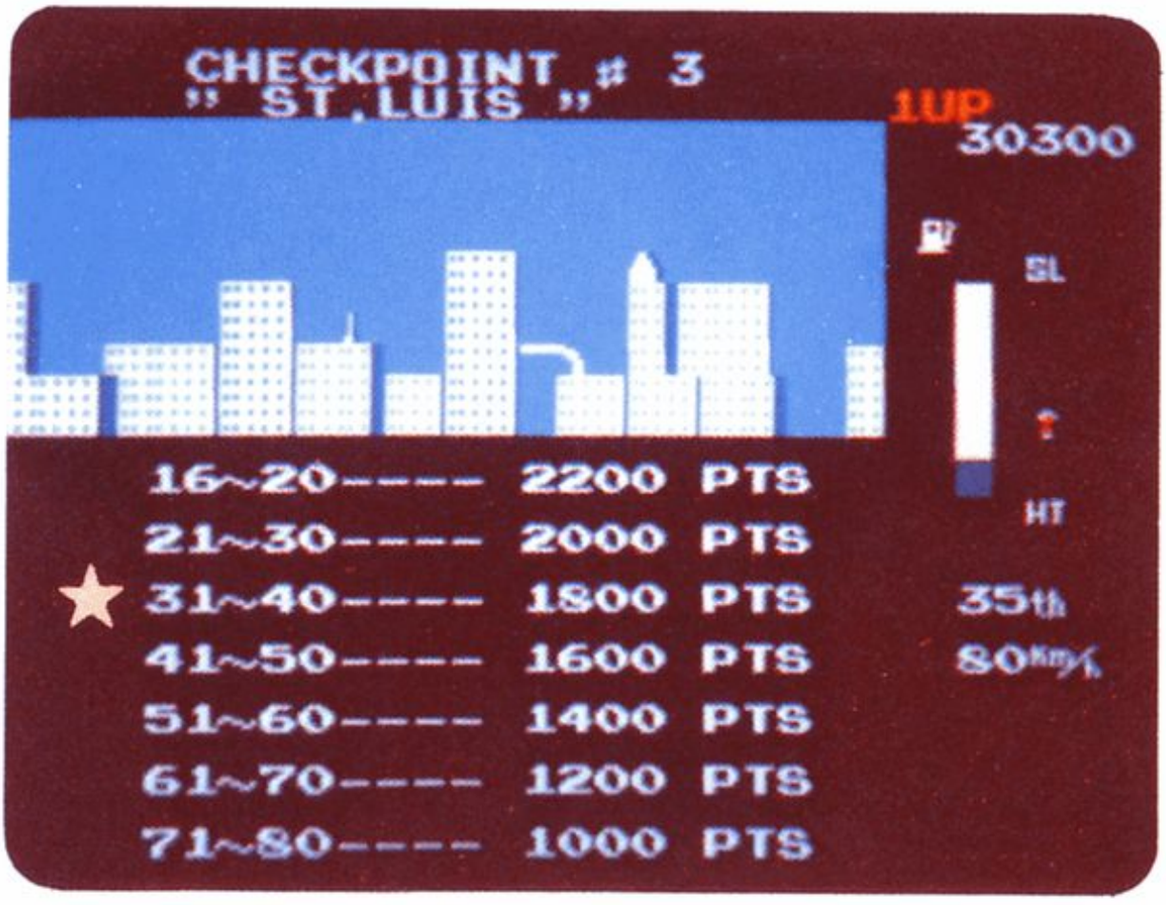
- 水たまりの上は操作不能なので要注意。



- ブレーキをうまく使ってスピードコントロール。

スコア

- クルマ1台―500点
- 点数上通過―その点数加算
- ウイリーゾーンや
  ジャンプポイント通過―500点
- チェックポイント―順位に応じボーナス
  ポイント加算



Let's Challenge

君のデータを確認しよう!

1 どこの都市まで行けるか!

2 何位でチェックポイントを通過出来るか!

3 平均時速何km／hでチェックポイントを通過出来るか!

4 最終ゴール ニューヨークへは何位で入れるか!

このたびは、アイレムのファミリーコンピュータ用ゲームカートリッジ「ジッピーレース」をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読み頂きますとより楽しく遊ぶ事ができます。正しい方法でご愛用ください。

使用上の注意

- カートリッジを交換する時は必ず電源を切ってください。アイレムのカートリッジはＬＥＤによりスイッチのON,OFFが光で確認できます。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショック等は避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接触れたり、水にぬらしたりしないでください。

お問い合わせは

アイレム販売株式会社

〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル
アイレム・パーティ係　TEL.(06)311－8011

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

©1983 1985 IREM CORP